



# TIKTOK COMO HERRAMIENTA INNOVADORA EN EL AULA. APLICACIONES EN EL ÁREA DE DLL

Eugenio Maqueda Cuenca\*, Andrea Felipe Morales\*  
y David Caldevilla Domínguez\*\*

\*Universidad de Málaga y \*\*Universidad Complutense de Madrid

# ÍNDICE

## **1. Introducción**

## **2. Nuestra propuesta**

2.1. Nociones básicas sobre TikTok

2.2. TikTok en las clases de Lengua y Literatura

## **3. Conclusiones**

## **Bibliografía**

# 1. Introducción

- Las nuevas tecnologías han conseguido democratizar la elaboración y difusión de contenidos.
- Los jóvenes han dejado atrás el papel pasivo de meros receptores de historias, para convertirse también en emisores de las mismas, en *prosumidores*.
- Búsqueda de admiración y reconocimiento, ansia de crear y de formar parte de una comunidad del ciberespacio.
- La creatividad se nutre en experiencias y emociones.
- Las distintas herramientas tecnológicas han cambiado radicalmente ese espacio comunicativo y las prácticas narrativas.
- Mediante las metodologías emergentes se está tratando de superar la brecha existente entre el profesor y el alumno en el aprendizaje tradicional.

## 2. Nuestra propuesta



Este trabajo pretende ofrecer distintas posibilidades para mejorar e innovar en nuestra docencia en el área de Didáctica de la Lengua y Literatura, implementado actividades realizadas mediante la red social TikTok. Así, partiendo de la explicación del funcionamiento y características de TikTok, abordaremos aspectos del currículo de Lengua y Literatura que pueden ser explicados a través de esta app de manera más efectiva, motivadora, activa y cercana a la realidad de los discentes.

### 2. 1. Nociones básicas sobre TikTok

- TikTok es una aplicación móvil para los sistemas IOS y Android diseñada para crear y compartir vídeos cortos (de 3 a 60 segundos) con el *smartphone*.
- Las descargas que se han realizado de la misma se acercan a los mil millones.
- Permite utilizar música, insertar texto, grabar también la voz, jugar con la velocidad de composición y los efectos de cámara y ofrece la posibilidad de que los espectadores puedan grabar sus reacciones ante los vídeos.
- La interfaz es bastante simple y muy intuitiva, y permite búsquedas, visualizaciones y creación de contenidos.
- Para los niños y jóvenes, usar TikTok es una mezcla de entretenimiento, querer ser conocidos y tener fans, realizar retos y poder comparar las creaciones propias con las de los demás, estar en contacto con sus amigos/as y pertenecer y desenvolverse dentro de una cibercomunidad.

## 2. 2. TikTok en las clases de Lengua y Literatura

- Ejemplos de contenidos que pueden aprenderse mediante TikTok:
  - Funciones del lenguaje (función fática, referencial, metalingüística, conativa y poética).
  - Estudio de la narración como género literario (elaboración de una historia, estructura de una narración, diálogos, ritmo, voces narrativas...).
  - Representación teatral.
  - Textos publicitarios.

### 3. Conclusiones

Como hemos evidenciado, el uso didáctico de la tecnología de los *smartphones* mediante la aplicación TikTok supone grandes beneficios para la docencia 2.0. en el aula de Lengua y Literatura, puesto que ésta despierta la motivación y el interés en los discentes –que viene determinada por la inequívoca presencia de esta red social en sus espacios de ocio y entretenimiento personales–, y abre un abanico de contenidos lúdico-discursivos y lingüísticos factibles de ser enseñados a través de un aprendizaje envolvente, creativo y activo. Mediante propuestas como la presentada, el teléfono móvil podría dejar de ser en clase ese objeto prohibido y requisado, para llegar a convertirse en un aliado del docente, un cómplice de enseñanzas.

# Bibliografía

- Anyó, Ll. (2014). Los videojuegos y la comunicación audiovisual. En P. Requeijo y C. Gaona (Coord.), *Contenidos innovadores en la universidad actual* (pp. 75-84). Madrid: McGraw-Hill.
- Aran-Ramspott, S., Fedele, M. y Tarragó, A. (2018). Funciones sociales de los youtubers y su influencia en la pre adolescencia. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación*, XXVI (57), 71-80.
- Del-Moral, M. E., Bellver, M. C. y Guzmán-Duque, A. P. (2019). Evaluación de la potencialidad creativa de aplicaciones móviles creadoras de relatos digitales para Educación Primaria. *Ocnos*, 18(1), 7-20.
- Fernández Torres, M. J. y Chamizo, R. (2016). Nuevas formas de comunicación en el siglo XXI: Los youtubers. En M. Linares, J. Díaz y M. E. del Valle (Eds.), *Innovación universitaria: digitalización 2.0 y excelencia en contenidos* (pp. 253-269). Madrid: McGraw-Hill.
- García-Ruiz, R., Bonilla-del-Río, M., y Diego-Mantecón, J. M. (2018). Gamificación en la Escuela 2.0: una alianza educativa entre juego y aprendizaje. *Gamificación en Iberoamérica*, 71-95.
- Jakobson, R. (1960). Linguistics and poetics. En T. Sebeok (Ed.), *Style in language* (pp. 350-377). MA: MIT Press.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K. y Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media education for the 21st century*. A John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Occasional Paper on Digital Media and Learning. Chicago: MacArthur Foundation.
- Mañas, S. y Peña, V. (2014). Narrativas videojugables: ludificación del relato audiovisual. En P. Requeijo y C. Gaona (Coord.), *Contenidos innovadores en la universidad actual* (pp. 443-451). Madrid: McGraw-Hill.
- Rego, S. y Romero-Rodríguez, L. M. (2016). Representación discursiva y lenguaje de los' youtubers' españoles: Estudio de caso de los' gamers' más populares. *Index. comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 6(1), 197-224.



**Muchas gracias**

**Eugenio Maqueda Cuenca**

**maqueda@uma.es**

**Andrea Felipe Morales**

**a.felipe@uma.es**

**David Caldevilla Domínguez**

**davidcaldevilla@ccinf.ucm.es**